# הסבר על UML – עידן באומר ושיי טובי:

Controller מפעיל את הBoard, וBoard מחזיק את המחלקות שיורשות מ-gameObjects לפי הצורך (הדמות שנקראה מקובץ .txt), ה-controller אחראי על הפעלת המשחק בצורה שבו הוא יהיה מונחה שעון, וה-Board אחראי לפעילות הלוח, אם התאמה לפונקציות ספציפיות הנדרשות בו.

הmusic וה-texture הם שני סינגלטונים שמספקים את המידע לכל שאר המחלקות במשחק.